Початок роботи з Realtime Landscaping Architect

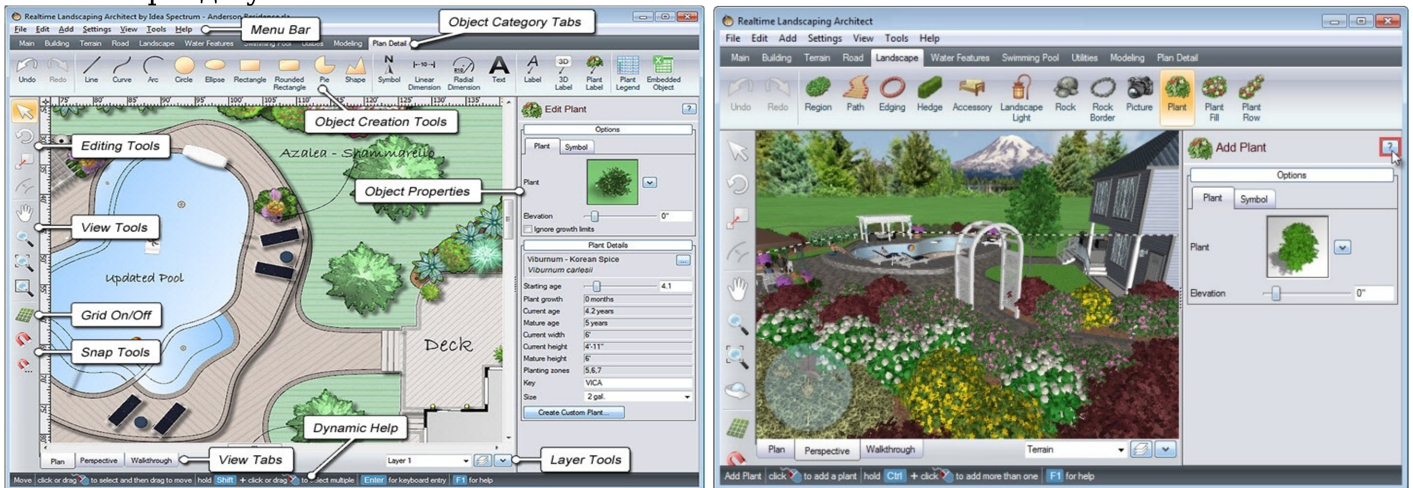


Коли вперше запускаєте програму, з'явиться меню привітання.

Ви можете створити дизайн з нуля, натиснувши **«Почати новий дизайн»**, або завантажити попередньо створений дизайн, натиснувши **«Відкрити збережений дизайн»**. Натиснувши **«Відкрити зразок дизайну»,** ви перейдете до великого вибору зразків ландшафтів для ідей і натхнення. Realtime Landscaping Architect поможе спроектувати свій ландшафт у режимі реального часу 3D. Натисніть **«Почати новий дизайн з допомогою майстра»,** щоб створити базовий ландшафтний дизайн.

Як альтернативу дизайну в 3D, ви можете створити ландшафт у 2D, використовуючи імпортоване зображення. Для цього клацніть **«Дизайн поверх фото з допомогою ландшафтної фото**». Ви можете фотографувати власність з мобільного телефону або цифрової камери, імпортувати його, потім створити ландшафт зверху.

На зображенні нижче - інтерфейс Realtime Landscaping Architect із позначкою кожного розділу.



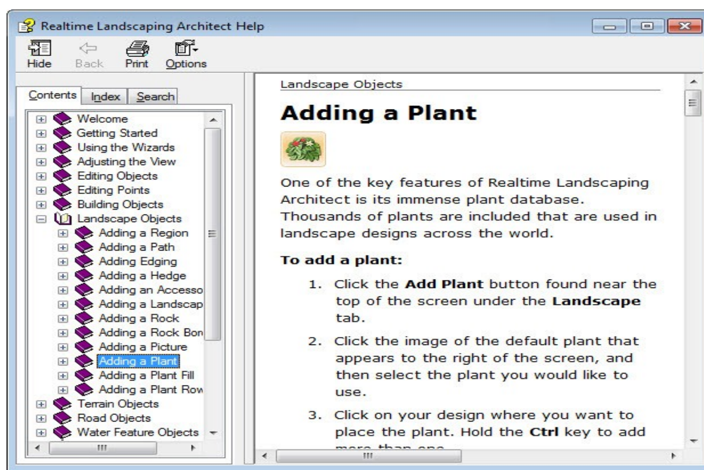
Ліворуч – інструменти для переміщення, обертання, масштабування, налаштування перегляду, увімкнення та вимкнення сітки та налаштування прив'язки. Вгорі – **рядок меню** , а під ним – **вкладки категорій об'єктів**, які дадуть інструменти для створення ландшафтного дизайну.

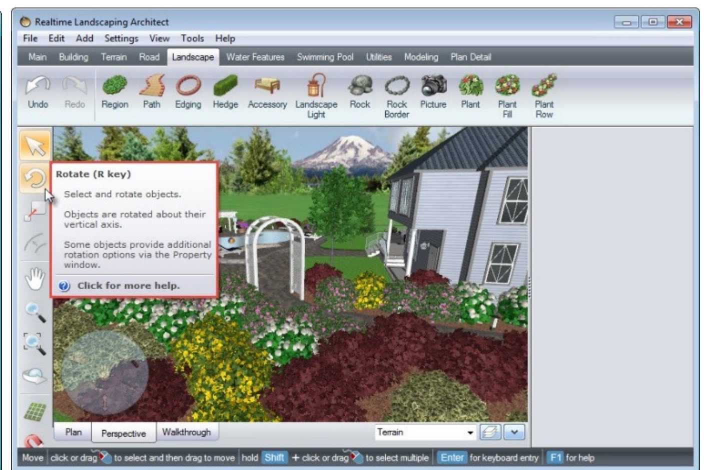
Якщо бажаєте скасувати свою останню дію, тисніть **«Скасувати»** стільки разів, скільки потрібно, або тисніть **«Повторити»** , щоб додати її назад. Ці кнопки розташовані у верхньому правому куті поряд із **інструментами створення об'єктів**.

Ви можете проектувати у вигляді **плану** або **перспективи** та перемикатися між видами під час додавання або редагування об'єкта. Виберіть потрібний вид з **вкладок «Перегляд»** унизу. Існує режим **проходження** де ви можете переміщатися по пейзажу в 3D. У нижній частині екрана є **динамічна довідка ,** яка змінюється залежно від того, що ви робите, щоб надати **додаткову допомогу** у вашому ландшафтному дизайні.

Під час додавання об'єкта праворуч з'явиться панель **«Властивості об'єкта».** Використовуйте різні меню, щоб налаштувати об'єкт. Натисніть клавішу **F1** під час редагування об'єкта, щоб отримати допомогу з редагуванням. Ви можете отримати доступ до меню довідки, натиснувши цю кнопку.

Для навігації в меню довідки можна у спадному меню у **Змісті** ввести те, що шукаєте, у **Покажчику** або скористатися інструментом **пошуку**.







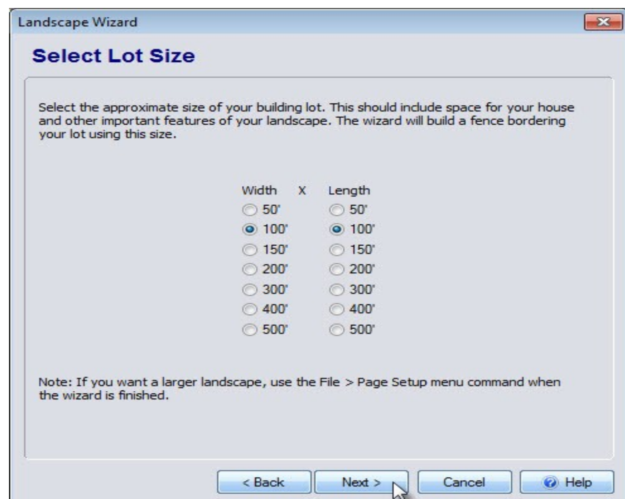
Якщо навести курсор миші на кнопку, з'явиться діалогове вікно довідки. Ви можете натиснути посилання внизу діалогового вікна, щоб отримати додаткову допомогу. Ви також можете натиснути **F1** під час додавання об'єкта, щоб отримати допомогу з додаванням. Нижче ви побачите вікно довідки, яке з'являється, коли курсор миші наводиться над кнопкою **«Обернути»** .

Використання майстра ландшафту в Realtime Landscaping Architect

Клацніть **«Почати створення нового дизайну» з допомогою майстра** в **меню вітання**, або клацніть « **Інструменти»** вгорі на **панелі меню**, потім **«Майстер альбомної орієнтації»**.

Майстер ландшафту поможе швидко створити базовий ландшафтний дизайн. Щоб почати, натисніть **«Далі»**.

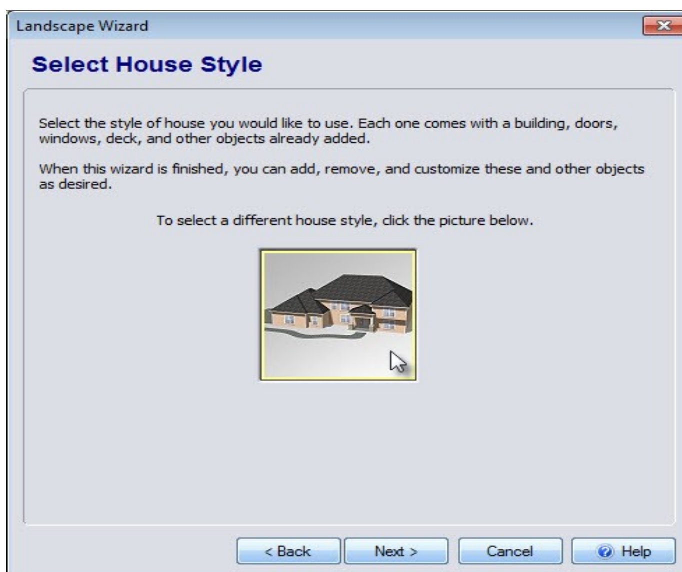


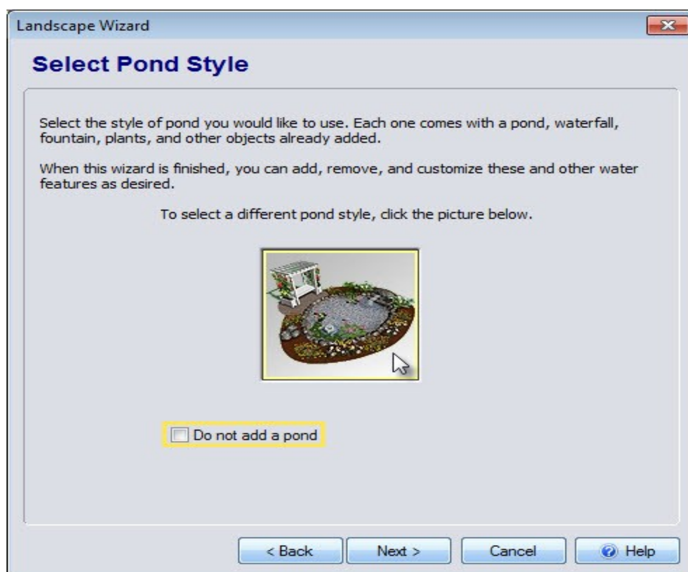


Потім запропоновано вибрати ширину та довжину вашої власності. Зробіть вибір і натисніть **Далі** .

Якщо потрібен розмір ділянки, більший за той, який пропонує майстер, можете збільшити його до 100 акрів після завершення використання майстра. На **панелі меню** тисніть **«Файл»**, **«Параметри сторінки»** .

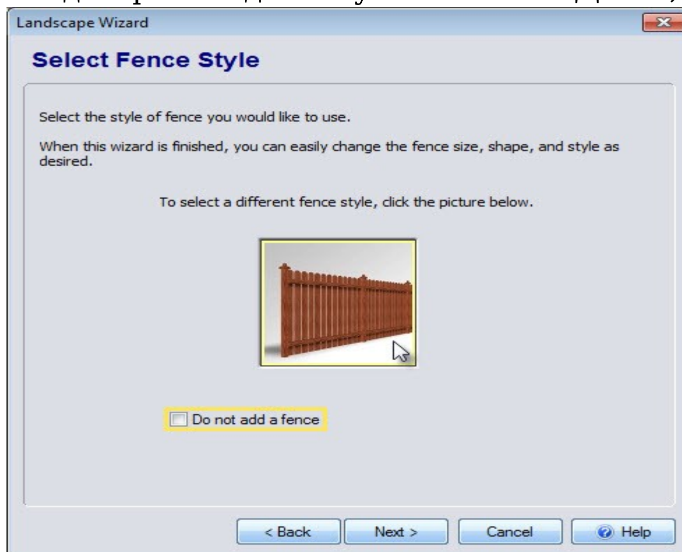
Наступним кроком буде вибір стилю будинку. Натисніть зображення будинку, і ви перейдете до вибору різних зразків будинків. Зробіть вибір і натисніть **OK**. Натисніть **Далі**, щоб перейти до наступного кроку.

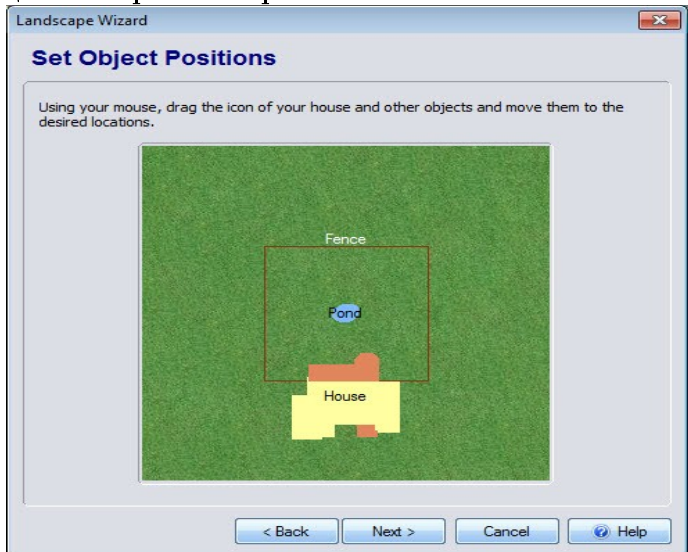




Потім пропоновано додати ставок. Клацніть зображення ставка, щоб вибрати з різних стилів ставка, а потім тисніть **OK**. Ви можете вибрати опцію **«Не додавати ставок»** , якщо не бажаєте додавати ставок у ландшафтний дизайн. Після завершення натисніть **«Далі»** , щоб перейти до наступного кроку.

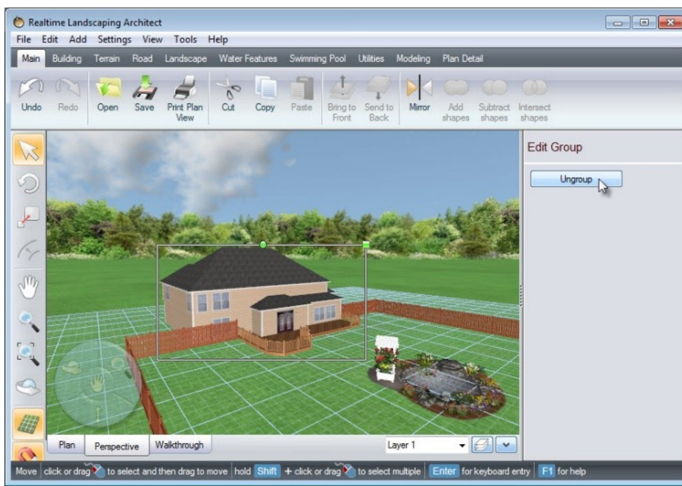
Для наступного кроку пропоновано додати огорожу. Натисніть зображення огорожі, щоб перейти до вибору різних стилів огорожі. Зробіть вибір і натисніть **OK**. Ви можете вибрати опцію **«Не додавати паркан»** , якщо не бажаєте додавати паркан до ландшафтного дизайну. Натисніть **«Далі»**, щоб завершити крок.





Нарешті, можете налаштувати позиції ваших попередніх виділень. **Клацніть лівою кнопкою миші** та перетягніть будинок, ставок або паркан туди, куди ви хочете їх розташувати на ландшафті, натисніть « **Далі**» .

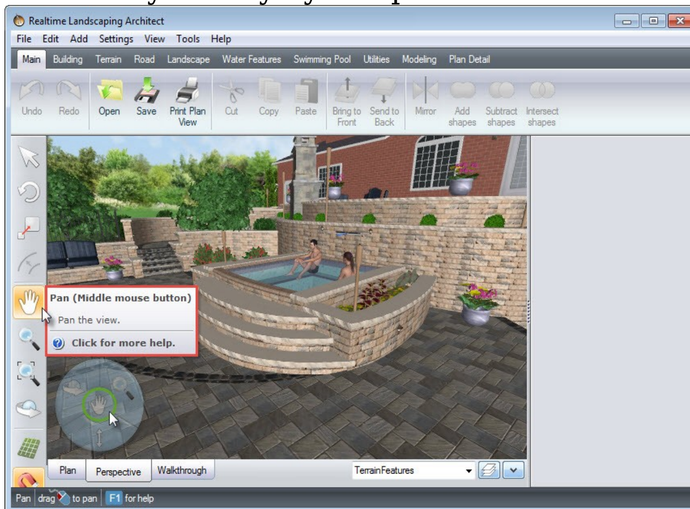
Натисніть **«Готово»**, якщо задоволені, або «**Назад»**, щоб редагувати попередній вибір. Ваш будинок, паркан і ставок тепер у пейзажі. Щоб розгрупувати складний об’єкт, наприклад будинок, виберіть об’єкт і тисніть кнопку **«Розгрупувати»**. Після цього можете редагувати будь-яку частину будинку - стіни, вікна та двері.

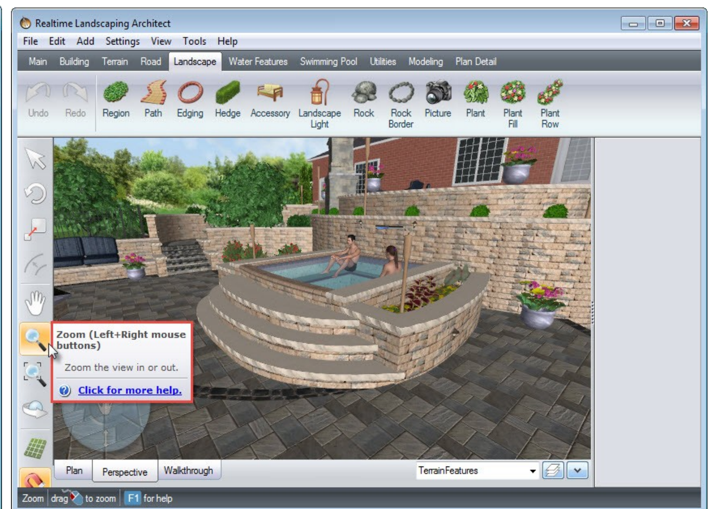


Налаштування перспективи



Панорамування переміщуватиме ваш погляд вперед і назад, ліворуч і праворуч, з однієї частини ландшафту на іншу. Щоб панорамувати подання, натисніть і утримуйте **середню кнопку миші** , а потім перетягніть подання в потрібне місце. Клавіші зі стрілками на клавіатурі можна використовувати для панорамування перегляду. Ви можете панорамувати за допомогою інструмента **Pan** на панелі інструментів, як показано на зображенні нижче. Ви також можете знайти інструмент **«Панорамування»** на колесі навігації, розташованому в нижньому лівому куті екрана.

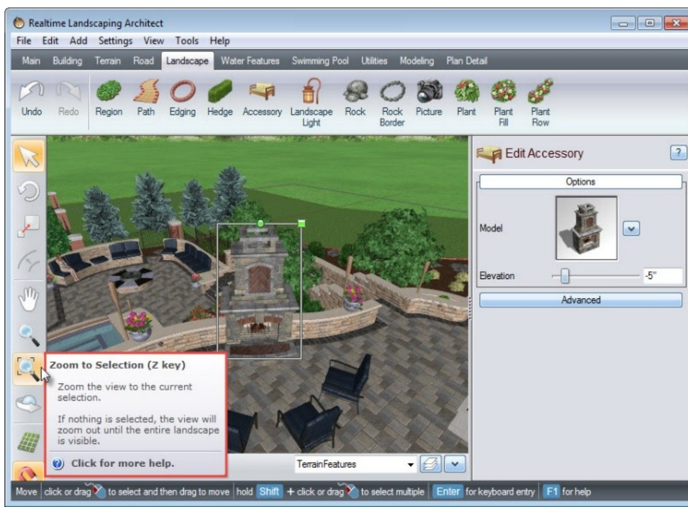


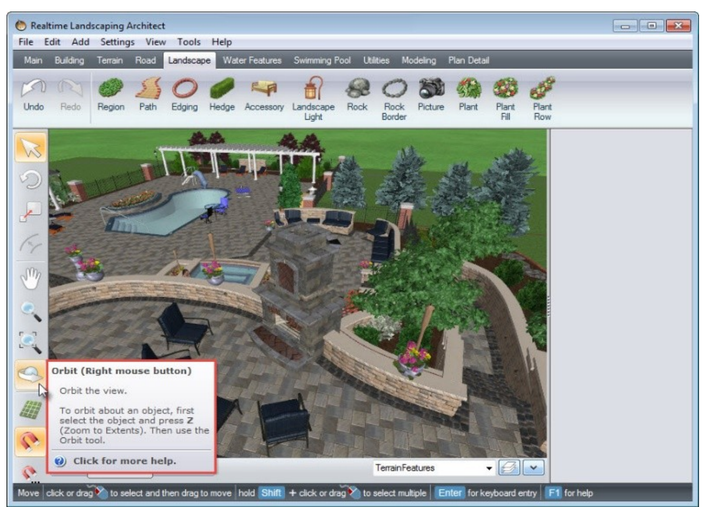


Масштабування перемістить ваш погляд ближче або далі від того, на що ви зараз дивитеся. Ви можете масштабувати перегляд, обертаючи **середнє коліщатко миші** або клацаючи та утримуючи **ліву і праву кнопки миші** під час руху вгору чи вниз. Ви можете масштабувати з допомогою інструмента **«Масштаб»** на панелі інструментів або колесі навігації.

Порада. *Щоб змінити напрям масштабування, виберіть опцію* ***«Зворотний напрямок масштабування миші»*** *в діалоговому вікні «* ***Параметри програми*** *» в розділі* ***«Параметри»*** *на панелі меню.*

Щоб збільшити об'єкт у дизайні, виберіть об'єкт, тисніть кнопку **«Збільшити до вибору»** на панелі інструментів, і перейдете до вибору. Ви можете збільшити вибраний об'єкт, клацнувши потрібний об'єкт, і натиснувши клавішу **Z** на клавіатурі.





Обертання по орбіті — метод обертання огляду під час перегляду тривимірної перспективи. Щоб обертати огляд, тисніть і утримуйте **праву кнопку миші** та перемістіть мишу в напрямку, у якому хочете повернути огляд. Ви можете скористатися кнопкою **Orbit** на панелі інструментів або колесом навігації.

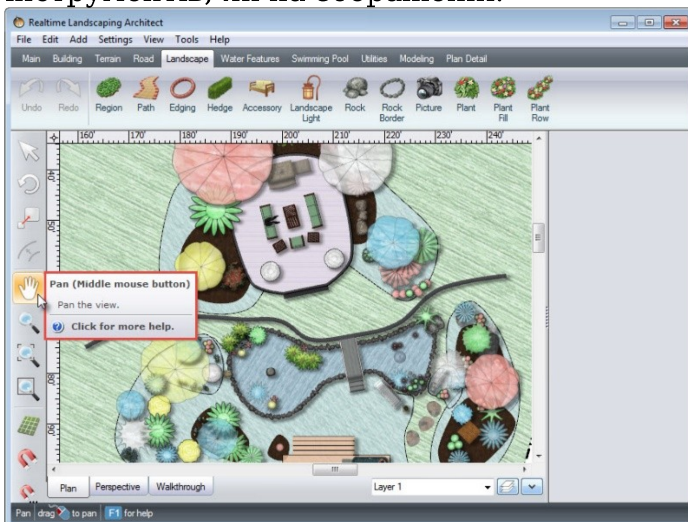


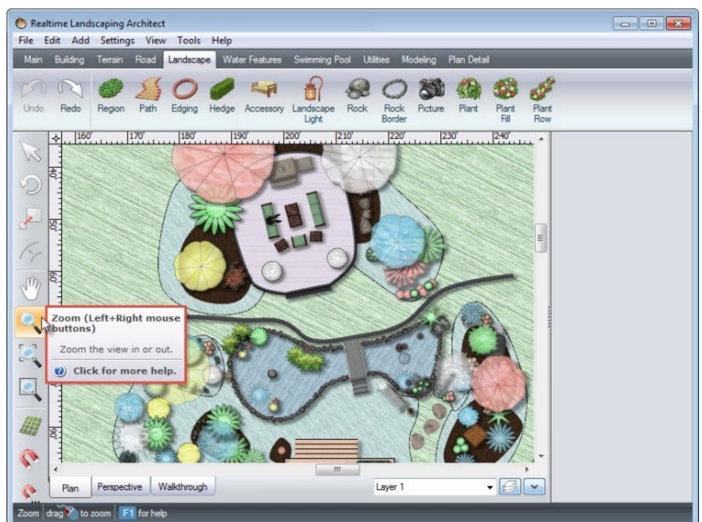
Щоб регулювати висоту перегляду, скористайтеся кнопкою **«Підвищення»** на колесі навігації. **Клацніть лівою** кнопкою миші кнопку **«Висота»**, утримуйте та тягніть курсор угору або вниз, щоб налаштувати висоту. Ви можете натиснути й утримувати клавіші **+** і **–** на клавіатурі, щоб врегулювати висоту.

Щоб бачити комбінацію клавіш миші або клавіатури для інструмента, наведіть курсор на певну кнопку на панелі інструментів.

Коригування плану

Панорамування переміщуватиме погляд вперед і назад, ліворуч і праворуч, з однієї частини ландшафту на іншу. Щоб панорамувати подання, натисніть і утримуйте **середню кнопку миші**, потім перетягніть подання в потрібне місце. Ви можете панорамувати за допомогою смуг прокручування або за допомогою інструмента **«Панорамування»**. Інструмент **«Панорамування»** можна знайти на панелі інструментів, як на зображенні.



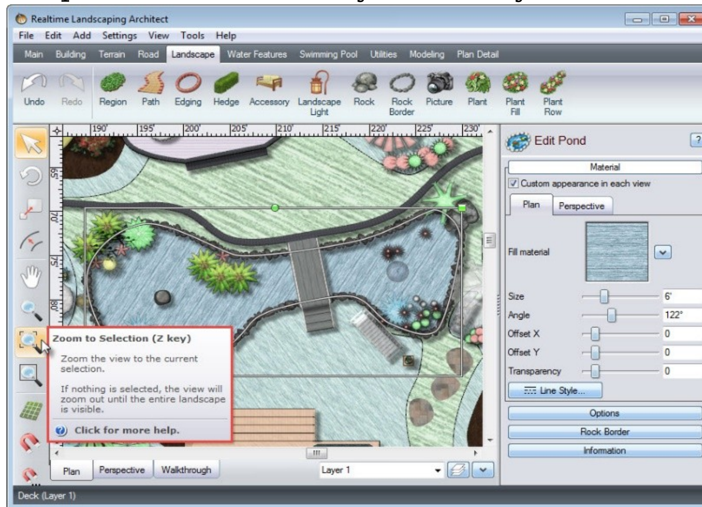


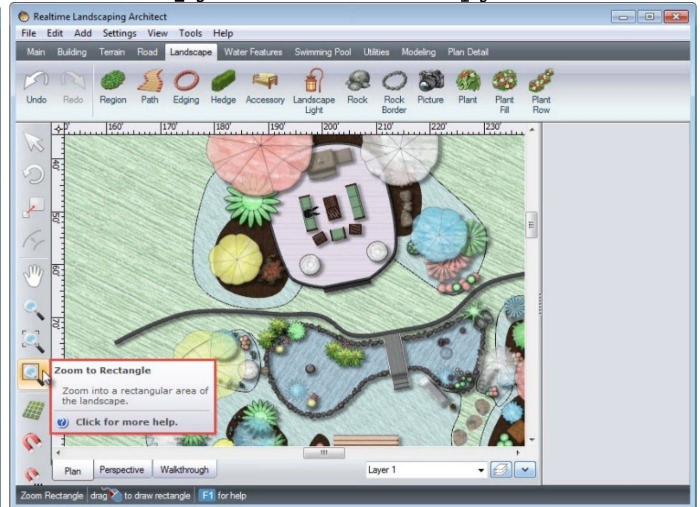
Масштабування перемістить погляд ближче або далі від того, на що зараз дивитеся. Щоб збільшити масштаб перегляду, обертайте **середнє коліщатко миші** або клацайте та утримуйте **ліву і праву кнопки миші** під час руху вгору чи вниз. Ви можете масштабувати за допомогою інструмента **«Масштаб»** на панелі інструментів.

Порада. *Щоб змінити напрямок масштабування, виберіть опцію* ***«Зворотний напрямок масштабування миші»*** *в діалоговому вікні «* ***Параметри програми*** *» в розділі* ***«Параметри»*** *на панелі меню.*

Щоб збільшити об’єкт у дизайні, виберіть об’єкт, натисніть кнопку **«Збільшити до вибору»** на панелі інструментів, і перейдете до вибору. Ви можете збільшити вибраний

об’єкт, клацнувши потрібний об’єкт, потім тиснувши клавішу **Z**. На зображенні ми вибрали ставок, і тиснули кнопку **«Збільшити до вибору»** на панелі інструментів.



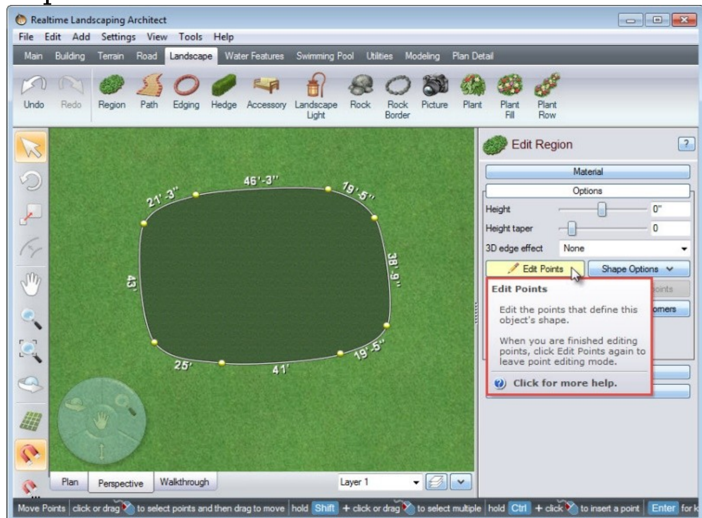


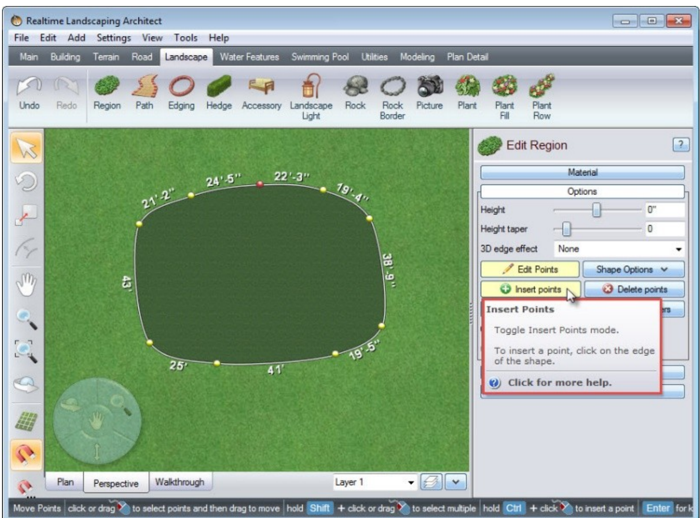
Щоб збільшити прямокутну область пейзажу, тисніть кнопку **«Збільшити до прямокутника»** на панелі інструментів. **Клацніть лівою кнопкою миші** , утримуйте і тягніть прямокутник поверх області, яку бажаєте збільшити, потім відпустіть кнопку миші, і вибір автоматично заповнить весь екран.

Щоб бачити комбінацію клавіш миші / інструмента, наведіть курсор на кнопку на панелі інструментів.

Редагування точок

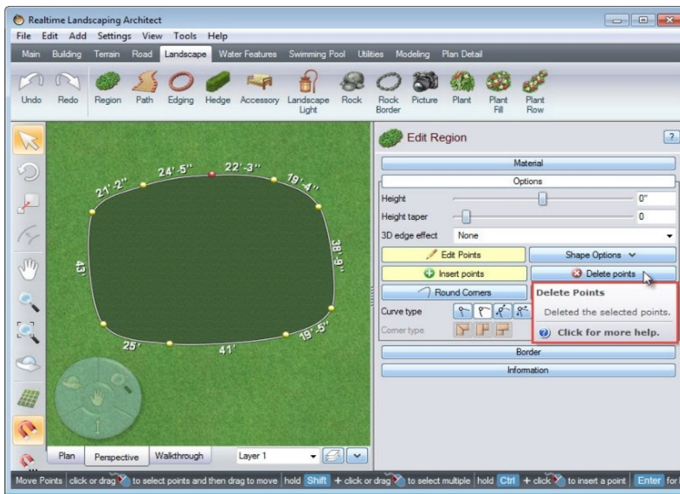
Клацніть вкладку **Пейзаж** під панеллю меню, натисніть кнопку **Область**. **Клацніть лівою кнопкою миші**, щоб розмістити точки на ландшафті. Щоб видалити останню точку, тисніть клавішу **Backspace**. Коли створите бажаний контур, **клацніть правою кнопкою миші**, щоб розмістити останню точку. Якщо бажаєте внести додаткові зміни, клацніть **«Редагувати точки»** на панелі **«Властивості об’єкта»** в правій частині екрана.

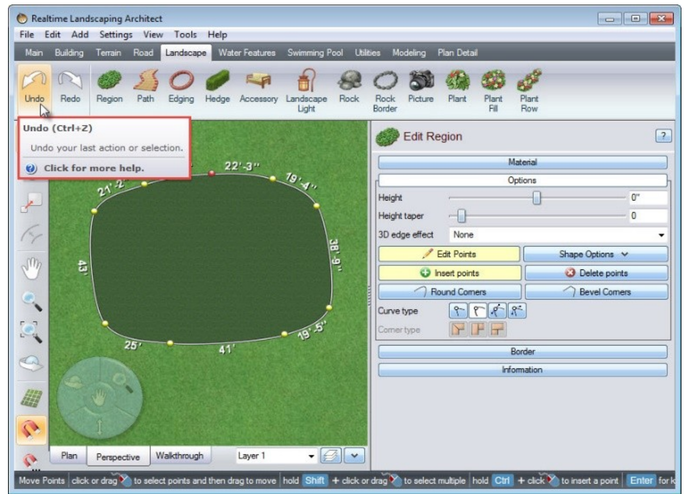




Щоб *додати* точки, утримуйте клавішу **Ctrl** та **клацніть лівою кнопкою миші**, щоб розмістити точки. Ви можете тиснути кнопку **«Вставити точки»**, і **клацнути лівою кнопкою миші** , щоб розмістити додаткові точки.

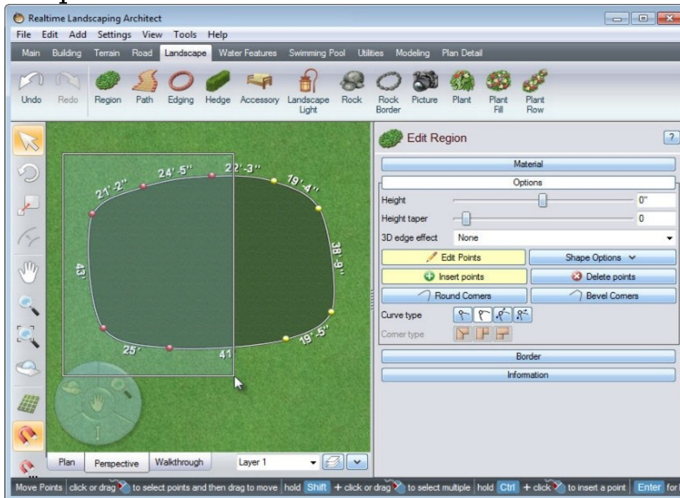
Щоб *видалити* точки, **клацніть лівою кнопкою миші**, щоб вибрати точку, яку потрібно видалити, і тисніть клавішу **Delete**. Ви можете видалити точки, вибравши точку, яку потрібно видалити, і тиснувши кнопку **Видалити точки**.





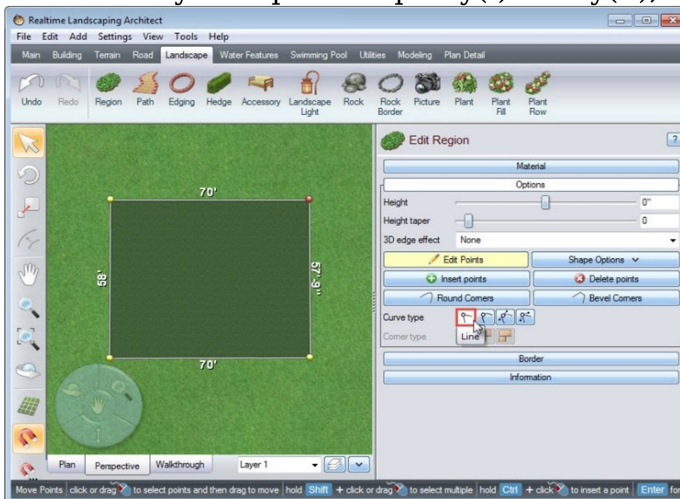
Якщо зробили помилку, можете тиснути кнопку **«Скасувати»** або клавіші **Control+Z**.

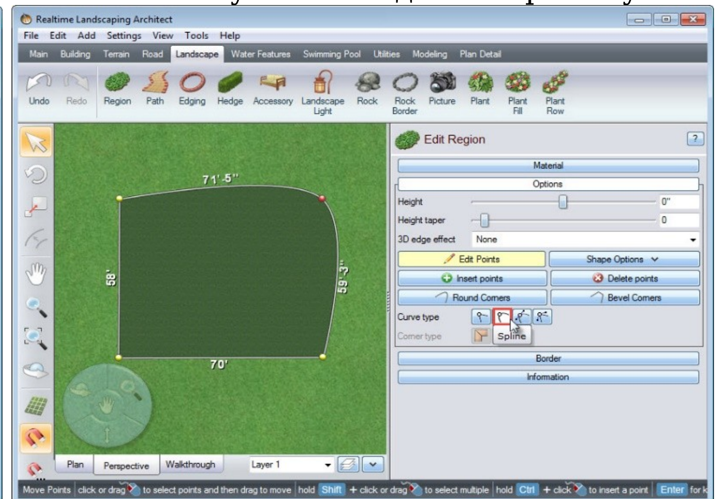
Щоб обрати кілька точок, **клацніть лівою кнопкою миші** та перетягніть, щоб виділити точки. Вибрані точки відображатимуться червоного кольору, невибрані – жовтого кольору. Ви можете обрати кілька точок, утримуючи клавішу **Shift**, і **клацаючи лівою кнопкою миші** точки, які потрібно редагувати. На зображенні нижче ми вибрали всі точки в лівій частині області.



Зараз покажемо 4 різні типи кривих: лінія, сплайн, Безьє та кут Безьє. Кожен тип кривої пояснюється нижче.

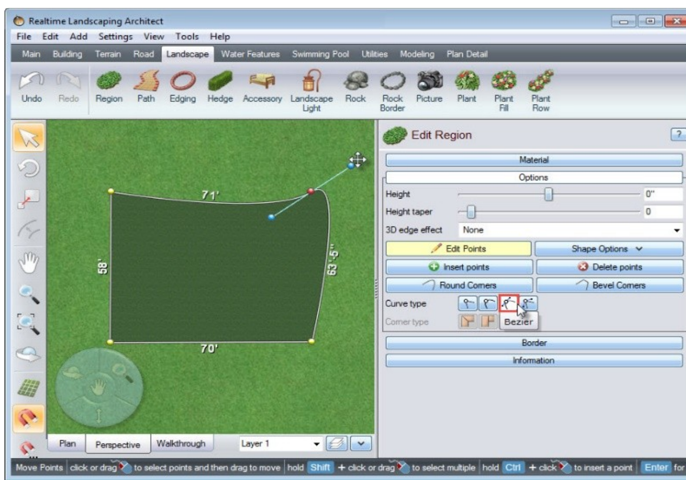
Спочатку виберіть потрібну(і) точку(и), натисніть кнопку **«Лінія»** для гострого кута.

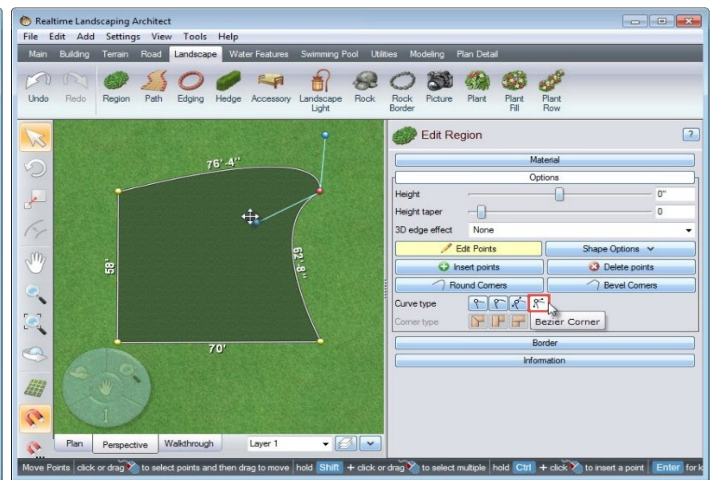


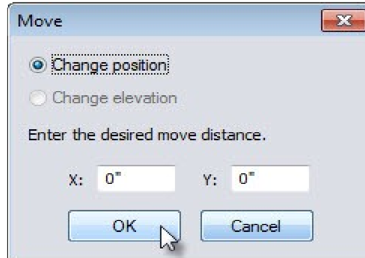


Виберіть потрібну точку(и) і клацніть **«Сплайн»**, щоб створити вигнутий кут.

Щоб створити спеціальну криву, клацніть **Безьє**. Ви можете переміщати сині маркери для дальшого налаштування кривої. **Клацніть лівою кнопкою миші** та перетягніть сині ручки, доки не отримаєте бажану форму.



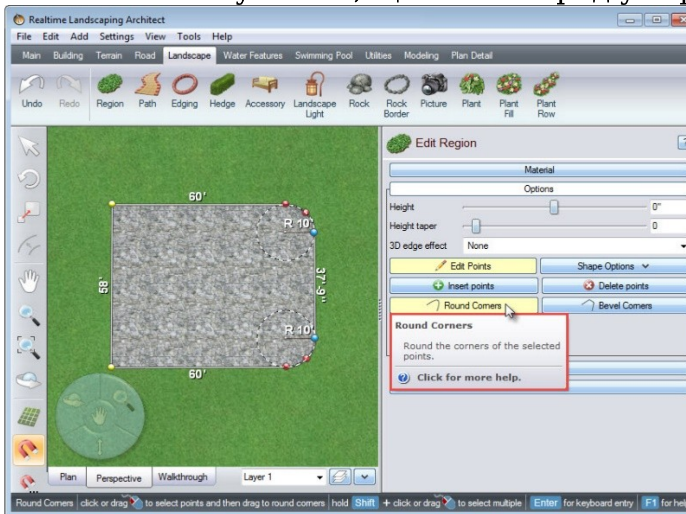


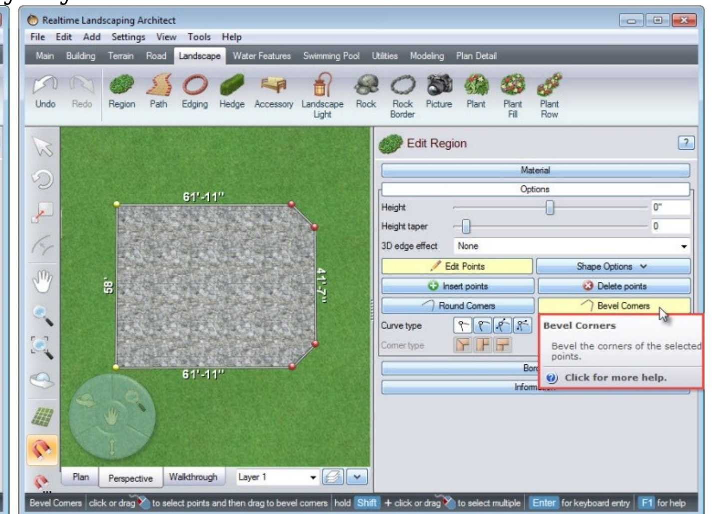


Для більшого контролю виберіть опцію **Безьє Corner** . Тепер у вас 2 маркери, не з'єднані разом, їх можна переміщати незалежно, щоб змінити форму кривої.

Щоб перемістити одну / кілька точок на певну відстань, виберіть точку/точки, тисніть клавішу **Enter**. З'явиться діалогове вікно, можете ввести бажане зміщення в напрямку **X** та/або **Y.**

Щоб закруглити кути, тисніть кнопку **«Закруглені кути»**. Виберіть точку(и), яку хочете редагувати, перетягніть її до потрібного розміру або тисніть клавішу **Enter**, щоб ввести радіус вручну.





Для скошених кутів тисніть кнопку **«Скошені кути»**. Виберіть точку(и), яку хочете редагувати, перетягніть її до потрібного розміру або тисніть клавішу **Enter**, щоб ввести потрібну відстань скосу вручну.